WHALE'S VOYAGE

Copyright 1992/93 by NEO Software Produktions GesmbH.
Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg

Achtung: Das vorliegende Handbuch und die dazugehörende Software darf, auch auszugsweise, ohne die schriftliche Genehmigung von NEO Software Produktions GesmbH. weder reproduziert, übertragen, verändert oder auf Datenträgern gespeichert werden, weder in mechanischer, elektronischer, magnetischer, optischer, chemischer oder manueller Form. Ausgenommen sind Sicherheitskopien für den persönlichen Gebrauch. NEO Software Produktions GesmbH. übernimmt keine Garantie für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Programms und des dazugehörigen Handbuchs, sowie keine Haftung für eventuell daraus entstehende Folgeschäden.

Produced by NEO Software Produktions GesmbH.

Programmierung

Hannes Seifert
Christoph Soukup
Niki Laber

Grafik

Peter Baustädter
Pixlers Vienna

Sound & Musik

Hannes Seifert
Peter Baustädter

Game Design

Hannes Seifert
Niki Laber
Peter Baustädter

Cover Artwork

Peter Baustädter/Vienna Paint

Unser Dank geht an:

Erik Pojar, Herwig Seitz, Peter Melchart und an alle Tester und Mitwirkenden.

WHALE'S VOYAGE ANLEITUNG

Bitte beachten Sie:
Bevor Sie das Spiel beginnen, erstellen Sie von den Originaldisketten Sicherheitskopien und arbeiten Sie ausschließlich mit diesen!

Hardwareanforderungen:
PC-Version: Alle ab 386er - 100% IBM-kompatible Geräte - aufwärts mit mindestens 1 Megabyte Speicher und 100% VGA-kompatibler Grafikkarte.

Ladeanweisung:

PC-Version: Installieren Sie das Spiel auf Ihrer Festplatte, indem Sie das auf der ersten Diskette mitgelieferte INSTALL-Programm verwenden. Tippen Sie b: oder a: (je nachdem, welches Ihr 3.5 Zoll Laufwerk ist), und starten Sie das Programm mit Eingabe von INSTALL >ENTER<.

Die Steuerung des Spieles:

Im gesamten Programm ist die Steuerung gleich: Entweder wird mit einem in Port 2 angesteckten Joystick, oder mit den Cursortasten und Return gespielt.

Die Anwahl verschiedener Menüpunkte erfolgt immer nach demselben Schema: Ein Menü wird entweder durch links-, rechts- oder hinauf- und hinunter Bewegen des Joysticks (oder der Cusortasten) selektiert. Dabei zeigt immer ein rot blinkendes Symbol (meistens ein Rahmen oder ein kleiner Pfeil) den gerade ausgesuchten Menüpunkt an. Mit dem Feuerknopf (oder der Returntaste) wird die aktuelle Aktion ausgeführt.

Um wieder in ein übergeordnetes Menü zu gelanden, muß man mit dem Joystick (oder den Cursortasten) in eine Richtung fahren, die keine Richtung des Menüs ist. Klingt im erstem Moment kompliziert, läßt nach kurzer Eingewöhnung jedoch eine sehr schnelle Steuerung zu. Ein Beispiel: Im einem Menü wird durch links-, rechts-Bewegung eineHandlung selektiert, wenn Sie nun den Joystick nach oben oder unten bewegen, verlassen Sie dieses Menü und gelangen in das übergeordnete.

Befinden Sie sich im Handelsmenü, so gelangen Sie druch Druck auf die Escape-Taste in ein Untermenü, das folgende Punkte anbietet:

S.....Spiel sichern
L.....Spiel laden
Q.....Spiel beenden
C.....Continue

Wird die Taste "S" gedrückt, wird der aktuelle Spielstand abgespeichert. "L" lädt den letzten Spielstand. Mit "Q" kehrt man wieder ins Dos zurück. Wird hingegen "C" gedrückt, kann man das Spiel wieder fortsetzen.

Die Bedienung:

I. Spielstand wählen
Zuerst wird ein kurzes Programm geladen, das Sie fragt, ob Sie einen alten Spielstand laden möchten, oder ein neues Spiel anfangen wollen. Wenn Sie das erste Mal spielen, sollten Sie den Punkt "NEUES SPIEL" anwählen. Da immer nur ein Spielstand gespeichert wird, wird beim Menüpunkt "ALTES SPIEL" immer der letzte Stand geladen.

II. Der Charakter-Editor
Bevor Sie direkt ins Spielgeschehen einsteigen können, ist es notwendig, daß Sie Ihre Spielfiguren (die Party) erst erschaffen. Dies geschieht im Charaktereditor:

Wählen Sie den momentan einzigen Menüpunkt "CHARAKTER ERSCHAFFEN" an: Es erscheint im oberern Bildschirmteil eine Reihe mit fünf Männern, von denen Sie einen bestimmen müssen, der der Vater Ihres Charakters sein soll. Anschließend wird nach demselben Prinzip eine Mutter ausgesucht. Es erscheint nun ein Baby im Fenster darunter, dem Sie einen Namen geben sollten (diese Eingabe kann ausnahmsweise auch über die Tastatur erfolgen) Als nächstes erscheinen die wichtigsten Charaktereigenschaften des Kindes, die Sie durch oben- und unten-Bewegungen anwählen und durch links- und rechts-Bewegungen mutieren können. Je nachdem wie stark Sie das Kind mutieren, wird das betreffende Atom in der DNS verschoben. Wie oft Sie mutieren können, wird im oberen Textfeld in der MUTATIONS-RATE angezeigt. Mutieren hat den Vorteil, daß der betreffende Charakter in einer oder mehreren Eigenschaften besser wird. Es gibt aber auch einen nicht zu unterschätzenden Nachteil: Je stärker man mutiert, desto instabiler werden die Atome in der DNS, was zur Folge hat, daß die Figur anfälliger gegen Krankheiten wird, die im Laufe des Spieles auftreten können.

Weiters müssen Sie eine Schulbildung für Ihren Charakter aussuchen. Dabei kann eine der sechs Grundausbildungen und eine der sechs Hochschulen gewählt werden. Jedoch wird nicht unbedingt jeder Charakter in jeder Schule aufgenommen. Diese sind abhänig von bestimmten Grundwerten, die quasi als "Aufnahmeprüfungen" zu verstehen sind.

Die möglichen Grundschulen sind:

1) ALLGEMEINE GRUNDSCHULE
   In dieser Schule erhält der Charakter eine allgemeine Ausbildung, die das Kind vielseitig unterrichtet.

2) SPACE EDUCATION CAMP
   In diesem Camp wird das Kind im Zusammenhang mit Raumfahrt ausgeildet.

3) MILITÄR GRUNDSCHULE
   In dieser Grundschule wird Wert auf militärische Ausbildung gelegt und das Kind zum Kämpfer und Soldaten erzogen.

4) STRAßENKIND
   Die Straßenkindausbildung ist eigentlich keine Schule im herkömmlichen Sinn, sondern der Charakter streunt in seiner Jugend durch die Straßen der Stadt und lernt dadurch das harte Leben in der Gosse kennen.

5) CYBERTECH MENTAL SCHOOL
   Hier wird dem Kind eine geistige Ausbildung nahegelegt, wobei seine mentalen Kräfte gefördert werden.

6) NAGIKAMURA GAKKO
   In dieser japanischen Schule wird großer Wert auf eine chemische Grundausbildung gelegt.

Die Hochschulen sind:

1) MILITÄR AKADEMIE
   Nach Abschluß dieser Akademie ist der Charakter ein fertig ausgebildeter Soldat, der auch spezielle kämpferische Fähigkeiten entwickelt hat.

2) HOODSON MEDICINE SCHOOL
   Diese Hochschule bildet die Studenten zu Ärtzen aus, die ebenfalls im Umgang mit mentaler Energie geschult wurden.

3) ARANER KLOSTERSCHULE
   In dieser Klosterschule werden die Absolventen zu Kriegermönchen ausgebildet, die nicht nur perfekt mit Waffen, vorallem im Nahkampf, umgehen können, sondern auch mentale Kräfte besitzen.

4) PSI SCIENCE INSTITUT
   Dieses Institut vermittelt seinen Studenten die völlige Kontrolle über den Geist. Die Schüler lernen den Umgang mit ihrer mentalen Energie. Nach Abschluß ist man Psioniker.

5) CHEMISCHE UNIVERSITÄT
   Schüler dieser Universität werden zu Biochemikern herangezogen, die sich mit den Elementen und Substanzen auf verschiedensten Planeten und Systemen auskennen.

6) KOPFGELDJÄGER VEREINIGUNG
   Die letzte "Hochschule" ist die Kopfgeldjäger Vereinigung, in der nur die besten Kandidaten aufgenommen werden, da diese Universität harte Kämpfer aus den Schülern macht.

Jeder Charakter muß aus jeder der sechs Schulen, bzw. Ausildungswegen einen absolvieren, bevor er fertig ausgebildet ist und in das Spiel einsteigen kann.

Haben Sie eine Person fertig ausgebildet, so haben Sie die Wahl entweder eine neue Figur zu entwerfen, oder die erste zu löschen.

Bevor Sie das Spiel beginnen können, müssen Sie zuerst vier Charaktere entworfen haben. Ist dies geschehen, erscheint automatisch ein weiterer Menüpunkt.

Hier nocheinmal die gesamten Symbole im Überblick:

CHARAKTER ERSTELLEN

CHARAKTER ENTFERNEN

SPIEL BEGINNEN

III. Der Handels-Bildschrim

Das Hauptspiel gliedert sich in 2 große Teile. Zum einen ist das der Handelsteil, zum anderen der 3D-Teil (Erklärung dazu folgt etwas später).

Der Handels-Teil entspricht dem Teil des Spieles, in dem sich die Party an Bord der Whale befindet. Hier ist man vor Verfolgern, die einem z.B. in Städten begegnen können (nähere Beschreibungen dazu folgen etwas später) sicher. Dennoch kann das Raumschiff von anderen Gleitern angegriffen werden (siehe weiter unten in der Beschreibung).

Grundsätzlich stehen dem Spieler folgende Kommandos zur Verfügung:

1) WAREN EINKAUFEN
2) WAREN VERKAUFEN
3) WHALE AUSRÜSTEN
4) NEUEN ZIELPLANETEN WÄHLEN
5) GLEITER LANDEN ODER BEAMEN
6) TELEPHONIEREN

WAREN EINKAUFEN:
Wird dieses Untermenü angewählt, wird der Kontakt zu einem auf dem aktuellen Planeten befindlichen Händler hergestellt, der links oben sichtbar wird.

Es gibt eine Anzahl verschiedenster Waren, mit denen im Verlauf des Spieles gehandelt werden kann. In diesem Menüpunkt bietet der jeweilige Händler einige dieser Waren der Crew des Spielers zum Verkauf an. Die Preise der einzelnen Waren sind von Planet zu Planet unterschiedlich und können sich im Spiel verändern.

Auf dem Anzeigemonitor rechts oben am Bildschirm wird der Name und der Preis des gerade angewählten Produktes genauso angezeigt, wie die noch freie Kapazität auf der Whale.

Durch Druck auf den Feuerknopf (oder Returntaste) werden die Waren eingekauft.

WAREN VERKAUFEN:
Hier können eingekaufte Waren am aktuellen Planeten verkauft werden. Natürlich ist es nicht sehr gewinnbringend, wenn man eine Ware einkauft und im selben Spielzug auf dem gleichen Planeten wieder verkauft.

WHALE AUSRÜSTEN:
Hat man einmal genug Geld beisammen, kann man sein Raumschiff mit zusätzlichen Extras ausstatten, die, falls es z.B. zu einer Konfrontation mit anderen Raumschiffen kommt (siehe Weltraumkampf) sehr wichtig sein können.

Auch kann in diesem Menü Treibstoff für das Raumschiff erworben werden, um einen neuen Zielplaneten anfliegen zu können. Wenn man mit dem roten Rahmen über das "Auftank"-Symbol fährt, wird im Textfenster angezeigt, wieviel eine Treibstoffeinheit kostet. Wieviele Einheiten für einen Flug benötigt werden, hängt nicht nur von der Entfernung zum Zielplaneten ab, sondern natürlich auch vom Gewicht der mitgeführten Waren. Die jeweilge Anzahl der benötigen Treibstoffeinheiten ist aus der Sternenkarte ersichtlich. Wird das "Auftank"-Symbol angeklickt, erscheint eine Anzeige, auf der folgende Informationen enthalten sind:

- MAXIMUM: 20000 gibt an, wieviel Treibstoff der Tank faßt.
- DU HAST: 00000 gibt an, wieviel Treibstoff derzeit im Tank ist.
- EINKAUF: 9483 gibt an, wieviel Treibstoff man maximal kaufen kann bis der Tank voll ist, oder man kein Geld mehr hat. (In diesem Fall mangelt es an Geld.)

Drückt man nun erneut den Feuerknopf (oder die Return-Taste), werden maximal 5000 Einheiten eingekauft. In unserem obigen Beispiel, würden nun folgende Zahlen erscheinen:

MAXIMUM: 20000
DU HAST: 5000
EINKAUF: 4483

Wird nun erneut der Feuerknopf betätigt, werden nicht 5000 Einheiten gekauft, weil der Spieler nur noch über 4483 Credits verfügt.

Desweiteren kann man hier auch einen kleinen Gleiter erwerben, mit dem man über die Oberfläche mancher Planeten fliegen kann, um nach Bodenschätzen zu graben.

Pro Planet gibt es aber nur 5 verschiedene Extras. Will man nun beispielsweise den oben erwähnten Gleiter kaufen, muß man erst einen Planeten finden, der diesen anbietet. Man sollte auch vorsichtig mit seinem Treibstoffvorrat umgehen, denn es kann durchaus vorkommen, daß es auf dem Planeten, den man ansteuert, keinen Treibstoff zu kaufen gibt.

Extras können entweder eingekauft, verkauft oder repariert werden. Dies geschieht duch Anwahl eines der beiden Icons die sich ganz links befinden. Im Text-Fenster wird nun ausgegeeben, ob Sie kaufen oder verkaufen wollen. Nun können sie eines der Extras auswählen. Repariert werden können Extras nur, wenn man sie schon besitzt und der aktuelle Planet dieses Gerät auch anbietet. Wird das Einkaufen-Szmbol angewählt, so erscheint bei all jenen Extras, die man schon hat, die Anzeige, ob man sie reparieren möchte. Wird dies durch Anklicken des Symbols bestätigt, wird das Teil repariert.

NEUEN ZIELPLANETEN WÄHLEN UND STARTEN:
Wird dieses Icon angewählt, erscheint ein Fenster, das eine kurze Beschreibung des Planeten ausgibt, den man gerade angewählt hat. Auf der rechten Seite befinden sich zwei Symbole. Mit dem oberen gelangt man zur Sternenkarte, auf der man einen neuen Zielplaneten im Sonnensystem auswählen kann. Es wird angezeigt, wie weit es zum neuen Planeten ist, und wieviel Treibstoff man benötigt. Hat man nun einen neues Ziel ausgewählt und dieses mit dem Feuerknopf bestätigt, gelangt man wieder in das vorhergehende Menü zurück. Mit dem unteren Icon kann man jetzt mit der Whale zum neuen Bestimmungsort fliegen.

Während der Fahrt durchs All zu dem neu gewählten Zielplaneten, kann es durchaus passieren, daß es zu Zwischenfällen kommt. Beispielsweise lauern Piraten der Whale auf, die es auf den Inhalt des Cargoraumes abgesehen haben. Dieser Weltraumkampf wird auf einem eigenen Bildschirm dargestellt.

Im oberen Teil ist die eigentliche Spielfläche zu sehen. Die Whale startet immer in der Mitte des Schirms. Prinzipiell gilt folgende Regelung, man übersteht den Weltraumkampf wenn:

1) Alle gegnerischen Raumschiffe vernichtet wurden.

2) Wenn man das "Aufgeben"-Symbol anklickt. Das hat aber zur Folge, daß die gesamte Ladung von den Piraten geplündert wird, aber man hat den Kampf überlebt.

3) Leuchten links und rechts kleine grüne Pfeile auf, so besteht auch die Möglichkeit der Flucht. Hat die Whale den rechten oder linken Bildschirmrand erreicht, konnte sie fliehen und der Kampf ist vorbei.

Wird man aber abgeschossen, so ist das Spiel zuende. Daher empfiehlt es sich, das Raumschiff mit Extras auszustatten und häufig den Spielstand abzuspeichern.

Im unteren Bildschirmteil sind die Steuerungsicons zu sehen. Die Anzahl der sichtbaren Icons ist abhänig von den Extras, mit denen man die Whale ausgerüstet hat.

Folgende Icons sind immer sichtbar:

- HALE BEWEGEN
  Durch Aktivierung dieses Icons wird die Whale um ein Feld in die Richtung bewegt, in die sie gerichtet ist.
- WHALE LINKS DREHEN
  Die Whale wird um 90 Grad nach links gedreht.
- WHALE RECHTS DREHEN
  Die Whale wird u 90 Grad nach rechts gedreht.
- AUFGEBEN
  Wird dieses Symbol aktiviert, so wird der Kampf beendet. Das hat den Nachteil, daß man von den Gegnern völlig ausgeplündert wird.
- TURN BEENDEN
  Hier wird die Runde beendet und der Computer ist nun am Zug.

Diese Icons erscheinen nur, wenn man die Whale mit den dazupassenden Extras ausgestattet hat:

- SCHILDER EINSCHALTEN
  Für die Dauer einer Runde werden die Schilder eingeschalten.
- HOLOGRAMM-PROJEKTOR EINSCHALTEN
  Der Hologrammprojektor wird aktiviert. Es wird für eine Runde eine zweite Whale auf dem Bildschirm dargestellt. Das bedeutet, daß die Gegner nicht genau wissen, welche Whale nun die richtige ist. Es kann sein, daß sie sich irritieren lassen und das falsche Schiff angreifen.
- CLOAKING DEVICE EINSCHALTEN
  Das Cloaking Device wird für eine Runde aktiviert. Dadurch ist die Whale für die Gegner unsichtbar und kann somit auch nicht angegriffen werden.
- GEGNER IDENTIFIZIEREN
  Mit diesem Extra kann man gegnerische Raumschiffe identifizieren. Somit weiß man auch, wieviele Waffen das feindliche Schiff besitzt.

Jede Aktivierung eines Icons kostet sogenannte Bewegungspunkte (Movepoints). Die Anzahl der Kosten für eine Aktion ist abhänig von der Ausrüstung der Whale. Ein Beispiel: Normalerweise kostet einmal Vorwärtsbewegen 3 Bewegungspunkte. Hat man jedoch die Whale mit dem Zusatzantrieb, ausgerüstet kostet eine Vorwärtsbewegung nur noch 2 Punkte. Außerdem erhöht sich die Anfangs eingestellte Bewegungspunktezahl durch jeden Kauf eines Extras. Das bedeutet: Je besser die Whale ausgerüstet ist, deso flexibler ist sie auch im Kampf.

Zwischen dem Kampfschirm und der Menüleiste für die Icons befindet sich ein kleiner Streifen, auf dem die Anzahl der Treffer und der noch verbliebenen Bewegungspunkte angezeigt wird.

GLEITER LANDEN ODER BEAMEN:
Dieses Gadget hat eine Doppelfunktion: Wenn man im Menü "WHALE AUSRÜSTEN" den Gleiter gekauft hat, gelangt man in ein neues Menü, in dem man über die Planetenoberfläche fliegen kann.

Hat man diesen Gleiter noch nicht, so wird bei Aktivierung dieses Menüs der Beamer ausgelöst, der die Besatzung auf den jeweiligen Planeten teleportiert.

TELEFONIEREN:
Dieses Symbol dient dazu, Personen, die man im Laufe des Spieles kennenlernt, anzurufen.

IV. Der 3D-Teil

Der Hauptteil des Spieles liegt im 3D Teil, in dem der Spieler seine vier Charaktere z.B. durch Städte führen und dabei Aufgaben und Rätsel lösen muß.

1) Automapping
2) Platz für Extras, die man im Laufe des Spieles käuflich erwerben kann.
3) Sichtfenster, das den aktuellen Blickwinkel aus der Sicht der vier Charaktere widergibt.
4) Temperaturanzeige. Zeigt die Temeratur der Umgebung an.
5) Sauerstoffanzeige. Stellt den Sauerstoffgehalt der Luft dar.
6) Dieses Fenster zeigt den Planeten an, auf dem man sich derzeit befindet.
7) Signalisiert, daß der "GEHEN"-Modus aktiv ist.

Befindet man sich im "GEHEN"-Modus (ist daran zu erkennen, daß die kleine Lampe blinkt), kann man seine Party durch folgende Joystickbewegungen durch die Dungeons wandern lassen:

- Joystick vorwärts: Die Party bewegt sich nach vorne.
- Joystick rückwärts: Die Party bewegt sich zurück.
- Joystick links: 90 Grad Drehung nach links.
- Joystick rechts: 90 Grad Drehung nach rechts.
- Feuerknopf + Joystick links: Schritt nach links.
- Feuerknopf + Joystick rechts: Schritt nach rechts.
- Feuerknopf + Joystick zurück: Man gelangt in den unteren Teil des Bildschirms, wo man die Icons der Party bedienen kann.

Im unteren Teil befinden sich sämtliche für das Spiel wichtigen Steuersymbole, welche mit dem Joystick oder den Cursortasten ausgewählt werden.

1) Spezielle Icons
   In diesem Bereich erscheinen im Laufe des Spieles verschiedenste situationsgebundene Icons. Zu Beginn ist nur das Beamer Icon sichtbar, das einen wieder zurück auf die Whale teleportiert (Handelsteil).

2) Aufgaben-Icon
   Jeder der vier Charaktere besitzt ein Aufgaben-Icon, das angibt welche Aufgabe ihm in der Gruppe zugedacht ist. Folgende Aufgaben können verteilt werden:

L Leader (Gruppenführer)
Der Leader ist der Anführer der Gruppe und ist somit derjenige, der voran geht. Er tritt als erster in eventuelle Fallen, die nicht entdeckt werden.

S Scout (Späher)
Ist bei einem Charakter diese Funktion angewählt, sucht er automatisch nach Fallen und warnt die Gruppe, wenn er welche findet.

C Closer (Türenschließer)
Hat eine Spielfigur diese Funktion aktiviert, schließt sie jede Tür automatisch, sobald die Gruppe durchgegangen ist. Der Vorteil hierbei: Wird man verfolgt, haben es die Gegner schwerer die Türen wieder zu öffnen, und man gewinnt wertvolle Zeit.

T Targeter (Scharfschütze)
Ist diese Funktion bei einem Spieler aktiv, so zielt er automatisch auf die vor ihm stehende Person, sodaß man im Angriffsfall für diesen Charakter kein "Select" mehr anwählen muß. Die automatische Zielfunktion ist jedoch unauffällig, das bedeutet, daß ein Gegner nicht merkt, ins Visier genommen zu werden.

J Joker (Spaßvogel)
Ist ein Charakter mit dieser Funktion belegt worden, so versucht er die Moral der Gruppe durch das Erzählen von Witzen zu heben. Ist die Moral der Party hoch, bedeutet das, daß man sie im Kampf nicht so leicht einschüchtern kann.

M Merchant (Händler)
Wird diese Funktion angewählt, ist die selektierte Person für den Finanzhaushalt der Party zuständig. Das bedeutet, daß die Anzahl der Credits, die die Party besitzt eingeblendet wird.

W Weighter (Gewichtskontrollor)
Der Gewichtskontrollor gibt in dem Textfenster neben dem Namen das Gewicht an, das jeder der vier Spieler gerade mit sich führt.

U User (Benützer)
Ist diese Funktion gewählt, wird im rechten oberen Eck des Bildschirms die aktuelle Temperatur, sowie der momentane Sauerstoffgehalt der Luft angezeigt.

Außerdem gibt es noch ein weiteres Symbol, das man nicht anwählen kann, dies erscheint erst im Verflauf des Spieles:

D Dead (Tot)
Dieser Charakter ist tot. Er kann nur durch Wiederbelebung nochmals zurück ins Spiel gebracht werden. Entweder durch einen Magier bzw. einen Arzt der Wiederbeleben kann oder durch Verwenden des sogenannten Healing-Devices, das man in manchen Städten finden kann.

Je nach Aufgabe werden an den Charakter andere Anforderungen gestellt. Zum Beispiel sollte der Gruppenführer eine starke Persönlichkeit sein, damit er die Gruppe besser in der Hand hat und sich dadurch positiv auf die Moral auswirkt. Ein Scout ist hingegen derenige, der nach eventuellen Fallen suchen muß und daher auf diesem Gebiet besonders geschult sein.

3) Namens-Icon
Wird dieses Feld angewählt, erscheinen die aktuellen Icons, mit denen die jeweilige Figur Aufgaben ausführen kann. Es kann bespielsweise ein Gegenstand aufgehoben, weggelegt oder angewendet werden. Die Symbole erscheinen automatisch, wenn es die Situation erfordert. Liegt etwa ein Gegenstand auf dem Feld, auf dem man gerade steht, erscheint das Gegenstand aufheben Symbol.

Die Farben dieser Icons haben eine spezielle Bedeutung:
Waffen werden rot dargestellt, allgemeine Gegenstände (zum Beispiel ein Kompass) sind blau und richtungsweisende Icons sind gelb und/oder grün dargestellt.

4) Berufs-Icon
Hier finden Sie unterschiedliche Fähigkeiten, die ein Charakter besitzt. Diese sind abhänig vom gewählten Beruf. Ein Arzt hat hier beispielsweise Skills zum Wunden heilen, bei einem Magier sind hingegen Zaubersprüche zu finden, u.s.w..

5) Level-Icon
In dieser Anzeige steht, wieviele Punkte man bereits erhalten hat, in welcher Stufe man sich gerade befindet und wieviele Erfahrungspunkte noch nötig sind, um in die nächste Stufe aufzusteigen.

6) Werte-Icon
Das Wertefeld selbst zeigt die beiden wichtigsten Werte an: Gesundheit und mentale Energie. Wird das Feld aktiviert (Feuerknopf oder Returntaste drücken), erscheint eine Übersicht die sämtliche Werte in Zahlen ausdrückt.

7) Personen-Icon
In diesem Feld wird immer die Person, die gerade angewählt wurde mit einem kleinen Bild dargestellt. Wird das Feld angeklickt, meldet die Person, wie es zur Zeit um sie bestellt ist.

V. TIPS & TRICKS ZUM SPIEL

Nachfolgend finden Sie einige Tips und Tricks, die Ihnen vielleicht weiterhelfen über eventuelle Startschwierigkeiten hinweg zu kommen, oder auch Hinweise zu Lösungen geben. Sie können dieses Kapitel aber vorerst auch überspringen und versuchen die ersten Schritte selbst zu unternehmen.

Die Zusammenstellung der Party:

Man sollte seine Party sorgfältig auswählen, um im späteren Verlauf des Spiels ein starkes Team zu haben. Da man nur vier Charaktere haben kann, es aber sechs verschiedene Berufe gibt, ist die richtige Auswahl sehr wichtig.

Jeder Beruf hat seine eigenen Vorteile, daher ist es empfehlenswert vier verschiedene Charaktere mit vier unterschiedlichen Berufen auszustatten. Wobei es sicherlich nicht schlecht ist, einen Charakter mitzuführen, der eher körperlich stark ist und einen, der sich von den anderen geistig abhebt.

Weglegen von Waffen:

Werden im 3D-Teil Waffen von der Gruppe abgelegt, wird automatisch das Magazin entfernt. Wird diese Waffe wieder aufgenommen, kann man mit ihr nicht schießen, da sie nicht mehr geladen ist.

Waffen nachladen:

Kauft man eine Waffe, ist diese natürlich nicht geladen. Daher benötigt man ein Magazin, welches ebenfalls bei Waffenhändlern erhältlich ist. In dieser Zeit ist es jedoch nicht mehr nötig für jede Waffe ein eigenes Magazin zu verwenden. Mit anderen Worten, jedes Magazin paßt auf jede Waffe, da es ein spezielles Waffenerkennungsgerät sowie einen Größenadapter enthält. Dadurch paßt es sich automatisch an die gewählte Waffe an.

Waren:

Will man mit den auf den Planeten angebotenen Gütern Handel treiben, so ist es ratsam die Whale mit einem entsprechenden Kühlaggregat auszurüsten (nur auf bestimmten Planeten erhältlich), damit die empfindlichen Waren auf den doch längeren Flügen nicht verderben.

Waren die unbedingt Kühlung benötigen sind:
Nahrung, Infusionen, Gehirnimplantate, Drogen, Medizinische Artikel, Blutkonserven.

Reisen mit der Whale:

Will man mit der Whale von einem zu einem anderen Planeten fliegen, benötigt man dafür natürlich eine bestimmte Menge an Treibstoff, die von der Distanz zum Zielplaneten abhängt. Desweiteren ist es auch von Bedeutung, wieviel man geladen hat. Denn ist der Laderaum vollgefüllt, wird für dieselbe Strecke natürlich wesentlich mehr Treibstoff benötigt.

Abspeichern mehrerer Spielstände:

Im Handelsmenü haben Sie die Möglichkeit den aktuellen Spielstand abzuspeichern. Dazu wird die mitgelieferte Save-Disk verwendet. Es ist nur möglich EINEN Spielstand auf dieser Diskette abzuspeichern. Wollen Sie aber mehrere verschiedene Stände speichern, so kopieren Sie die Save-Disk mittels eines Kopierprogrammes bevor Sie das Spiel beginnen. Nun können Sie auf jeder Save-Disk jeweils einen Spielstand abspeichern.

Erstellen von Charakteren:

Wenn Sie das Spiel mit einer neuen Party beginnen, sollten Sie gleich als erstes den Spielstand speichern (im Handelsmenü Taste "ESC" drücken), damit die neuen Charaktere gesichert sind. Dadurch ist es möglich, bei erneutem Spielbeginn mit der alten Party fortzufahren (Option: OLD GAME).

Tote Charaktere:

Stirbt ein Charakter im Laufe des Spieles, kann man zwar momentan nichts mit dieser Figur anfangen, aber es besteht die Möglichkeit, daß man ihn wiederbeleben kann. Hat man einen starken Magier oder Arzt in der Gruppe, der in der Lage ist, Personen wiederzubeleben, kann man seinem Charakter wieder neues Leben einhauchen. Ist das jedoch nicht möglich, so findet man in manchen Städten ein sogenanntes "Healing-Device", das es ermöglicht Wunden zu heilen oder Personen wiederzubeleben. Je nach dem Grad der Verwundung wird auch der Preis für die Heilung bestimmt.

POLITISCHE HINTERGRÜNDE:

Nach der großen Revolution auf Irada im Jahre 2291 irdischer Zeitrechnung wurde der Krieg zwischen Menschen und Iradern abrupt beendet. Der Friede hatte auf alle beteiligten Völker eine äußerst positive Auswirkung. Das versklavte Volk der Sanxons konnte nach über hundert Jahren wieder eine eigenständige Regierung bilden. Das iradische Militär und die von ihm gestützte Diktatur wurde zur Gänze eliminiert. Das iradische Imperium wurde innerhalb von 3 Jahren in eine Demokratie nach Vorbild der Vereinten Kontinente umgewandelt. Mit Hilfe irdischer Wirtschaftsförderung und durch den Verzicht auf Kriegsreparationen konnte innerhalb eines Jahrzehnts eine soziale Marktwirtschaft etabliert werden.

Im Jahre 2305 beschloß die neugegründete Vereinigung der demokratischen Wirtschaftsräume (VddW) den interstellaren Handel zu vereinheitlichen und eine neue Organisation zu bilden, die alle bekannten Rassen zu einem riesigen Wirtschaftsraum zusammenfassen sollte. Diese s.g. kosmische Hanse sollte durch eine einheitliche Währung und allgemein gültige Produktbestimmungen vorallem die ärmeren Völker wie die Irader und die Rexantas stützen.

Jedes Sonnensystem bekam eine Zentrale, die wiederum direkt der Hanse unterstand. Die Zentralen wurden föderalistisch gehandhabt und konnten selbständig Gesetze erlassen, die innerhalb des jeweiligen Planetensystems Gültigkeit für alle Mitglieder hatten. Diese Gesetze und deren Auswirkungen wurden einmal im Jahr durch die Generalinspektoren der Hanse überprüft und gegebenfalls korregiert.

Nach und nach bekam die kosmische Hanse mehr und mehr Macht, sodaß mit 1.1.2371 die Hanse und die Regierungen der einzelnen Imperien verschmolzen und eine Einheit anstrebten.

Das irdische Sonnensystem hatte in dieser Organisation seine zentrale Bedeutung verloren, da die Erde am Rand eines Spiralarms der Galaxis lag. Die Regierung und die Zentrale der Hanse wechselten ihren Sitz auf einen bis dahin unbewohnten Planeten, den man einfach mit Z-1 betitelte.

Auf der Erde wurde einige Jahre später ein Experiment gestartet, das den natürlichen Kreislauf der Luftregeneration wieder etablieren sollte. Seit 2087 hatte man die Gashülle künstlich gereinigt und mit Sauerstoff angereichert, da die Biomasse dazu nicht mehr in Lage gewesen war. Durch ein neuartiges Verfahren, das man mit Genesis II betitelte, sollte das natürliche Verhältnis von Sauerstoff- und CO2- Verbrauchern in einem Zeitraum von 50 Jahren wieder hergestellt werden.

HINTERGRUNDGESCHICHTE

"He, Mike! Sieh dir das einmal an!" rief John seinem Freund zu. "Hier rinnt irgendeine Flüssigkeit aus der Wand!" "Dieses Schiff ist ein totaler Schrotthaufen!" entgegnete sein Freund entsetzt. "Jungs, ich glaube das ist Maschinenöl", meldete sich Frank kurz zu Wort, tauchte seinen Finger in die Flüssigkeit und prüfte die braunschwarze Masse mit der Zunge. "Bähh! Es ist doch etwas Öl von den Hypertriebwerken", rief er und spuckte mit ekelverzerrtem Gesicht den Tropfen wieder aus. "Seht euch lieber nicht im Cargoraum um, wenn Ihr euch einen weiteren Schock ersparen wollt" hörte man eine Stimme von hinten aus dem Schiff dröhnen. Es war Sven, der vierte im Bund.

Um die Aufregung jener vier Personen besser verstehen zu können, muß man etwas weiter in deren Vergangenheit blicken: Sie haben nämlich ihr letztes Geld zusammengekratzt, um sich ein wurderschönes und obendrein noch sehr billiges, gebrauchtes Raumschiff, besser gesagt, einen Raumfrachter, zu kaufen. Doch leider war dieser Kauf nicht unbedingt vorteilhaft, wie die Vier erst später bemerken mußten.

Jetzt sitzt die arme Mannschaft in einem halb verfallenen Raumfrachter, am Ende der Galaxis in einem abgelegenen Sternensystem, weit abseits der Erde. Sie hängen im Orbit des Planeten Castra fest, da sie nichteinmal mehr Geld für Treibstoff haben...

DIE PLANETEN

LAPIS:

Dieser Planet ist extrem unwirtlich, da er am nächsten zur Sonne liegt und das Klima sehr heiß und trocken ist. Er ist nur spärlich besiedelt. Die Bewohner leben in kontainerähnlichen Städten, die man leicht an einem anderen Ort wieder aufbauen kann. Dies ist nötig, da es oft vorkommt, daß ein Vulkan ausbricht und die Bevölkerung gefährdet. Ebenso gibt es schwere Sand- und "Steinstürme", weshalb die Container staubig, schmutzig und verbeult aussehen.

Die Haupteinnahmequelle der Bewohner ist der Bergbau, da Lapis reich an Erzen und Mineralien ist. Diese werden in großen Minen abgebaut, die über die gesamte Planetenoberfläche verstreut sind.

Da dieser Steinplanet relativ weit vom Zentrum des Systems entfernt ist, ist es auch kein Wunder, daß viele Verbrecher und anderes zwielichte Gesindel dort Zuflucht suchen. Darum ist es für Abenteurer auch relativ gefährlich sich alleine außerhalb der schützenden Stadt zu bewegen.

Einem Gerücht zufolge hat es in letzter Zeit immer mehr Abenteurer und Schatzsucher hierher verschlagen: Irgendwo auf einer der größen ungeschützen Ebenen, wo die Steinstürme wüten, soll ein Schatzsucher auf eine riesige Platinader gestoßen sein. Er gab dies in einem Funkspruch an seine Station durch. Bevor er jedoch die genaue Position angeben konnte, wurde er das Opfer des Sturmes! Seitdem suchen immer wieder mutige "Scanner" draußen in den großen Ebenen nach der Mine, aber das einzige was die meisten finden ist der Tod!

ARBORIS:

Da Arboris in einer günstigen Position zur Sonne liegt, sind seine klimatischen Bedingungen wunderbar für eine blühende Vegetation geeignet. Die gesamte Oberfläche ist mit einer dschungelähnlichen Landschaft bedeckt.

Da Holz auf Arboris in Massen vorhanden ist, bestehen die Häuser auch aus diesem Baustoff. Die meisten anderen Planeten verfügen nicht in diesen Ausmaßen über jenen Rohstoff und darum hat die Regierung ein strenges Exportverbot für Holz erlassen. Es ist niemandem gestattet damit auf Arboris zu handeln, denn man ist sich bewußt, wie wichtig dieses Material ist und daß es in Zukunft immer mehr an Bedeutung gewinnen wird.

Arboris ist genauso wie Lapis reich an Bodenschätzen jeglicher Art. Daher stellen diese Rohstoffe auch das Exportgut erster Ordnung dar.

Obwohl der technische Level dieses Planeten nur durchschnittlich hoch ist, floriert auch der Handel mit technisch anspruchsvollen Gütern.

Da das Klima relativ angenehm ist und sich die Kriminalitätsrate in Grenzen hält, ist dieser Planet ein begehrtes Reise- und Urlaubsziel.

CASTRA:

Castra war einst der technisierteste Planet in diesem Sonnensystem. Im Laufe der Zeit siedelten sich aber immer mehr und mehr Händler auf ihm an. Durch diese Überladung wuchs der Konkurenzdruck stetig an, bis sich die Händler nur noch durch teilweise auch illegale Methoden unterbieten konnten. Nach kurzer Zeit brach das Wirtschaftssystem auf Castra vollends zusammen. Diese Zeit des großen Durcheinanders nützten auch viele Verbrecher für ihre Zwecke aus. Immer mehr zwielichtiges Gesindel siedelte sich auf Castra an und bald schon verwandelte sich die einst blühende Handelsmetropole in einen Ort der Korruption und des Verbrechens.

Erst im Laufe der Jahrzehnte beruhigte sich dieser Zustand wieder und Castra erhielt wieder den Ruf des technisierten Handelsplaneten. Jedoch blieb ihm die immer noch sehr hohe Kriminalitätsrate erhalten.

SKY BOULEVARD

Dieser Planet hieß früher Decadentia IV und war ebenfalls wie Castra eine blühende Handelsmetropole und der Sitz der Regierung. Die Kriminalitätsrate war schon immer extrem niedrig, da die Politiker zu ihrem eigenen Schutz einen riesigen Polizeiapperat einsezten. Dadurch gelang es ihnen auch den Handel zu kontrollieren und einen Zusammenbruch des Systems, wie es auf Castra der Fall war, zu verhindern.

Schon nach kürzester Zeit überholte Decadentia IV Castra in der Technisierung und im Handel und übernahm so die Marktführung. Durch den schnell erreichten großen Wohlstand konnte sich die Bevölkerung mehr Luxus leisten. Ebenso wanderten viele Siedler zu und vergrößerten die Bevölkerung um ein Vielfaches.

Schon wenige Jahre nach dem riesigen Wirtschaftsaufschwung hatte Decadentia IV einen hohen Luxuslevel erreicht. Damit hing aber auch ein immer größer werdender Bedarf an Energie zusammen. Man verbrauchte zuviele Reserven und erst als es viel zu spät war wurden den Politikern die Augen geöffnet. Es gab keine Rettung mehr für den verwüsteten Planeten, dessen Atmosphäre total vergiftet war.

Eine große Flüchtlingsewegung setzte nun ein, fast alle versuchten auf anderen Planeten ein neues zu Hause zu finden. Diejenigen, die auf Decadentia IV große Macht besaßen, dachten aber nicht daran den Planeten, auf dem sie so viel Einfluß hatten, aufzugeben. Kurzer Hand beschloß man eine große Station im Orbit zu errichten - der Sky Boulevard war geboren.

Fieberhaft wurde an dessen Fertigstellung gearbeitet und die übriggebliebene Bevölkerung rettete sich noch im letzten Augenblick ins All, bevor die Natur kollabierte. Jedoch wurden sie auf der neuen Weltraumbasis vor ein neues Problem gestellt - Die Energievorräte drohten durch den hohen Verbrauch schnell zu Ende zu gehen. Da nur sehr wenig Zeit blieb kam man zu einem schnellen Entschluß, man startete unterhalb des Sky Boulevard auf der Planetenoberfläche eine nukleare Fusion, die den Boulevard mit Licht und Energie versorgen sollte. Durch diesen drastischen Eingriff in die Natur, wurde jedes noch verbliebene Leben auf dem ehemaligen Decadentia IV vernichtet. Die Oberfläche war von diesem Zeitpunkt an durch dicke Rauch und Rußschwaden bedeckt. Dadruch fiel die Temperatur unter den Gefrierpunkt und verwandelte den Planeten in eine Unwirtliche Gegend. Dafür war der neue Sky Boulevard mit ausreichender Energie versorgt und das ehemalige reiche Handels- und Regierungszentrum erwachte aus seine Schlaf und wurde wieder das Herz des Systems.

NEDAX

Nedax ist der einzige Planet des gesamten Systems, dessen Oberfläche fast zur Gänze mit Wasser bedeckt ist. Ein Leben auf den wenigen kleinen Inseln ist unmöglich, da diese durch den starken Seegang immer überflutet und verwüstet werden.

Eine Kolonie auf diesem Planeten wäre nicht errichtbar gewesen, wenn man die Städte nicht auf dem Meeresboden gebaut hätte. Aus technischen Gründen war es nicht möglich diese groß anzulegen. Daher leben viele Menschen auf engem Raum zusammen. Trotzdem ist die Kriminalitätsrate niedrig.

Gehandelt wird ebenfalls mit Rohstoffen die auf dem Meeresboden abgebaut werden.

INOID

Inoid, der mit 2810 Millionen Meilen am weitesten von der Sonne entfernt ist, ist fast zur Gänze mit einer dicken Eisschicht bedeckt. Die Bevölkerung lebt in Städten, die gut gegen die strenge Kälte isoliert sind.

Es wird hier praktisch mit allen Gütern, die verfügbar sind, Handel getrieben.

ANHANG A

JENNS NIPPEL erzählt:

Willkommen in meinem kleinen Versteck! Ich bin froh, daß Ihr den Weg hierher so schnell gefunden habt. Ich habe aus gutem Grund dieses Versteck gewählt. Meine Arbeit hier ist ziemlich gefährlich. Seht Ihr diesen Apparat? Es ist ein Abhörgerät, mit dem ich fast alle Gespräche, die auf Lapis geführt werden, abhören kann. Es ist ein wahres Wunderwerk der Technik. Da die Abhörstation recht mobil ist, kann ich sie relativ schnell abbauen und in ein anderes Versteck mitnehmen. Diese Flexibilität schützt mich vor einem überraschenden Erscheinen der Leute des Geheimdienstes. An einem Fleck ist man nie lange Zeit sicher.

Vielen Dank, daß Ihr mir dieses Implantat so schnell gebracht habt. Es ist für einen wichtigen Mann bestimmt, der unsere Organisation sehr tatkräftig unterstützt hat. Doch leider ist uns der Geheimdienst schon seit geraumer Zeit auf der Spur und versucht zu verhindern, daß wir dieses Organ diesem Mann einpflanzen können.

Wie Ihr vielleicht schon bemerkt habt, ist die momentane politische Situation in diesem Sternensystem nach außen hin relativ locker. Wir leben in einer Demokratie, aber in Wirklichkeit gleicht sie eher einer Diktatur, denn wieso sind sonst keine anderen Parteien zu finden? Andere Meinungen, als sie unsere Regierung hat, werden einfach nicht gebilligt. Aber dabei werden diese Gesinnungen nicht mit Hilfe des Militärs unterdrückt, sondern, so paradox es klingen mag, durch einen riesigen Beamtenapperat. Diese Beamten blockieren durch unsinnge Tätigkeiten sämtliche Vorhaben. Das schlimme daran ist jedoch, daß sie selbst nicht wissen, wofür bzw. wogegen sie arbeiten. Und auch nur den wenigsten können wir die Augen öffnen.

Unsere Organisation versucht immer mehr Leute zu gewinnen, damit wir dieses System stürzen können. Ihr habt uns vorbildlich unterstützt, wofür wir uns gerne erkenntlich zeigen. Es würde uns sehr freuen, wenn Ihr auch weiterhin mit uns zusammenarbeiten würdet.